

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Visualisasi Komik Perang Pasifik (1941-1945) diurutkan berdasarkan kejadian penting berdasarkan fakta sejarah yang terjadi pada masa Perang Pasifik yang terjadi dalam kurun waktu 1941 hingga 1945, menggunakan ilustrasi komik realis bergaya *manga* dengan format komik hitam putih. Visualisasi ini digunakan untuk menyedot perhatian pembaca generasi Muda Indonesia saat ini yang telah akrab dengan gaya visual *manga* karena seringnya melahap komik asal Negeri Jepang yang umumnya berformat hitam putih. Perancangan media komunikasi visual berupa komik digunakan agar melalui sinergi yang saling melengkapi antara bahasa verbal, dan bahasa visual, pembaca dapat mempelajari, dan mengikuti alur sejarah khususnya tentang Perang Dunia II yang terjadi di Kawasan Pasifik dan umumnya sangat kompleks karena penuh dengan berbagai unsur politik menjadi cerita yang lebih mudah dicerna dan menyenangkan, disamping menambah wawasan, sekaligus juga dapat membuka mata agar Masyarakat Indonesia akan semakin banyak mengapresiasi media komunikasi visual bernama komik yang akan terus hidup hingga akhir zaman.

B. Saran

Selama proses pengerjaan karya Tugas Akhir Perancangan Komik Perang Pasifik 1941-1945 ini, untuk alur cerita pada komik tidak banyak ditemui kendala, sebab penulis cukup merangkum dan memvisualisasikan peristiwa-peristiwa penting dari awal hingga akhir kisah Perang Pasifik 1941-1945 yang terdapat dalam buku karya mendiang P.K Ojong. Sumber literatur visual seperti foto prajurit, jenis senjata dsb, juga cukup banyak ditemui melalui media internet, (berbeda dengan zaman dahulu yang harus melalui riset langsung yang tentunya menghabiskan banyak biaya), Majalah-majalah yang secara khusus mengulas tentang Dunia Kemiliteran pun juga sangat

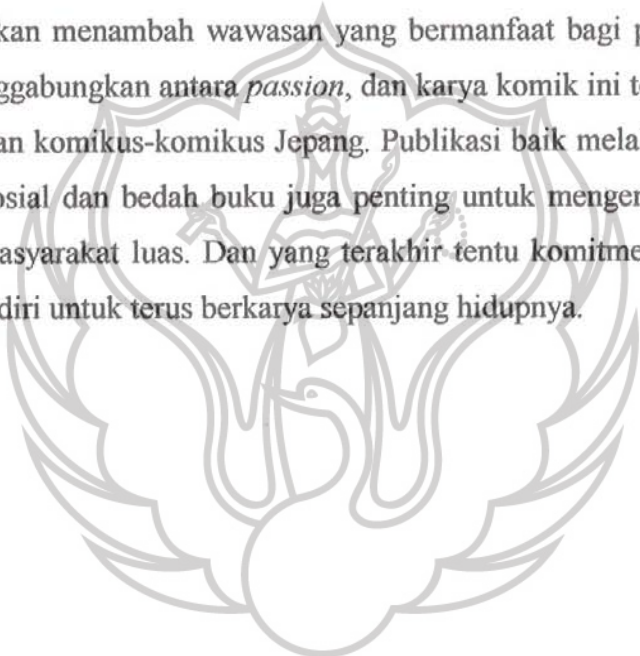
membantu. Sedangkan literatur berupa buku penunjang teori-teori tentang komik pun, juga banyak ditemui. kendala justru ditemui pada proses secara teknis pengerjaan karya.

Dari segi teknis, proses terlama pada pengerjaan komik ini adalah pada proses penintaan (outline), pengisian teks dan pewarnaan pada komik. Penulis masih memiliki banyak kelemahan terutama dalam segi manajemen waktu. Seperti telah diketahui bahwa menjadi komikus tidak hanya mampu menggambar berdasarkan *mood* (suasana hati) saja, namun komikus juga dituntut untuk mampu memposisikan dirinya seperti mesin, dan menggambar terus tanpa menghiraukan suasana hati. Maka dari itu seorang komikus membutuhkan manajemen waktu. Dalam pengerjaan karya komik yang penulis kerjakan sendiri ini, mulai dari sketsa hingga finishing akhir, menyadarkan penulis bahwa mengerjakan komik yang dilakukan sendiri sangatlah sulit, karena membutuhkan proses waktu yang sangat panjang. mengerjakan komik dengan tema yang berat seperti tema perang ternyata memang dibutuhkan suatu kerja sama tim yang solid supaya pengerjaan dapat selesai tepat waktu sesuai yang diharapkan. Kerja sama tim dibutuhkan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan waktu. Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan komik yang sempurna Idealnya membutuhkan 3 orang yang ahli di bidangnya masing-masing seperti bagian menggambar (yang mencakup proses sketsa, dan penintaan), bagian pewarnaan, dan bagian mengisi teks pada balon cerita.

Sebagai mahasiswa yang melaksanakan penciptaan karya Tugas Akhir S1 program studi Desain Komunikasi Visual ini, penulis mendapatkan banyak pelajaran berharga, terutama membuat komik tidak hanya sekedar menggambar saja, namun juga membutuhkan proses pembuatan storyline seperti halnya dalam pembuatan film yang tentunya cukup rumit, dari segi penggambaran anatomi manusia penulis juga harus banyak belajar sebelum terjun ke Dunia Profesional sesungguhnya. Tugas Akhir bukanlah akhir dari proses perjalanan hidup penulis, namun ini merupakan langkah awal bagi penulis untuk terus belajar, dan untuk terjun ke dunia profesi selanjutnya yang

tentunya akan jauh lebih berat. Semoga ini adalah langkah awal untuk mewujudkan cita-cita penulis sejak kecil yakni menjadi seorang komikus.

Maka untuk menjadi seorang komikus cukup sederhana, karena tidak memerlukan banyak persyaratan yang rumit, yang diperlukan adalah *passion* (kegemaran) akan sesuatu, komikus tidak harus terpatok pada selera pasar, dsb. jika komikus kebetulan adalah seorang dokter maka akan lebih baik jika membuat komik yang mengulas tentang dunia kedokteran, jika kebetulan komikus adalah seorang yang menggemari olah raga, atau hobi tertentu misalnya, akan lebih baik jika membagi kegemarannya dalam bentuk komik sehingga tentu akan menambah wawasan yang bermanfaat bagi pembacanya. Eksperimen menggabungkan antara *passion*, dan karya komik ini telah terbukti berhasil diterapkan komikus-komikus Jepang. Publikasi baik melalui pameran, media jejaring sosial dan bedah buku juga penting untuk mengenalkan karya komik kepada masyarakat luas. Dan yang terakhir tentu komitmen yang kuat dari komikus sendiri untuk terus berkarya sepanjang hidupnya.



DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

- Ajidarma, Seno Gumira, *PANJI TENGKORAK Kebudayaan dalam Per-Bincangan*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2011.
- Bonnef, Marcel, *Komik Indonesia*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 1998.
- Ensiklopedi Nasional Indonesia jilid 9 KL-LYSIT*, Jakarta: PT. Delta Pamungkas, 2004.
- Koendoro, Dwi Br, *Yuk Bikin Komik*, Bandung: PT. Mizan Bunaya Kreativa, 2007.
- Maharsi, Indiria, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Yogyakarta: Kata Buku, 2011.
- McCloud, Scott, *Memahami Komik*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2008.
- Ojong, P.K. *Perang Pasifik*, Jakarta: Penerbit Buku Kompas, 2004.
- Soeherman, Bonnie. *Mastering Manga Character*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2007.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005.

B. Majalah

CONCEPT Volume 4 edisi 20'2007

Edisi Koleksi Angkasa, KAMIKAZE Kesatuan Udara Bunuh Diri Jepang, Jakarta: PT. Mediarona Dirgantara, 2011.

Edisi Koleksi Angkasa, KAPAL INDUK Benteng Raksasa yang Mendunia, Jakarta: Gramedia Majalah, 2004.

Edisi Koleksi Bagian Pertama, Marine at Pacific Their Stories & Photo Chronicle, Pertempuran Terdahsyat Marinir Sepanjang Sejarah, Jakarta: Gramedia Majalah, 2010.

Edisi Koleksi Bagian Kedua, Marine at Pacific Their Stories & Photo Chronicle, Pertempuran Terdahsyat Marinir Sepanjang Sejarah, Jakarta: Gramedia Majalah, 2010.

Edisi Koleksi Angkasa, Perang Asia Timur Raya 1 Kedigdayaan Dai Nippon, Jakarta: Gramedia Majalah, 2008.

Edisi Koleksi Angkasa, Perang Asia Timur Raya 2 Kejatuhan Dai Nippon, Jakarta: Gramedia Majalah, 2008.

Edisi Koleksi Angkasa, Serangan ke PEARL HARBOR Serbuan Pengobar Perang Pasifik, Jakarta: Gramedia Majalah, 2005.

C. Website

[www. homeunix. com](http://www.homeunix.com)

<http://machine-messiah.blogspot.com>

www. old.Nabble.com